



LanguageGames

Kasutusjuhend õpetajatele



Olivier Heidmann, CETH

Hariklia Tsalapatas, UTH

This project has been funded with support from the European Commission. This software reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.



Erasmus+

Language Games kasutusjuhend

Sisukord

I.	Sissejuhatus	4
II.	Tugisõnad.....	5
III.	Kasutajaliidese tutvustus	6
1.	Avakuva.....	6
2.	Ülesannete valik.....	7
IV.	Samm-sammuline ülevaade ülesannetest	8
1.	Tervitused	8
a)	Tutvustav harjutus	8
b)	Kinnistav harjutus.....	11
2.	Värvid	14
a)	Tutvustav harjutus	14
b)	Kinnistav harjutus.....	16
3.	Numbrid	16
a)	Tutvustav harjutus	16
b)	Kinnistav harjutus.....	17
4.	Loomad	18
a)	Tutvustav harjutus	18
b)	Kinnistav harjutus.....	18
5.	Perekond.....	19
a)	Tutvustav harjutus	19
b)	Kinnistav harjutus.....	20
6.	Ametid	20
a)	Tutvustav harjutus	20
b)	Kinnistav harjutus.....	21
7.	Kehaosad.....	21
a)	Tutvustav harjutus	21

b) Kinnistav harjutus.....	22
8. Toit.....	23
a) Tutvustav harjutus	23
b) Kinnistav harjutus.....	23
9. Klassiruum.....	24
a) Tutvustav harjutus	24
b) Kinnistav harjutus.....	24
Lisa: Piltide loetelu	26

I. Sissejuhatus

See tarkvara sisaldab kogumikku lihtsatest ülesannetest, mis tekivad väikese, lahke ufo nimega Lingo, külastusega Maal. Mängijad peavad seletama ning ütlema talle mõningaid peamisi sõnu, õppides neid selle käigus. Kokku on 9 ülesannet, millest igaüks on jagatud kahte ossa: tutvustav ning kinnitav harjutus. Seega kokku on mängus 18 harjutust

Antud mäng on mitmekeelne: inglise, rumeenia, Portugali, eesti, kreeka ning prantsuse on pakutavad keeled, kuid kogu programm on üles ehitatud selliselt, et väljaspool harjutusi on vaja minimaalselt teksti. Selliselt loodud kasutajaliides on intuitiivne ning lihtsalt mõistetav tarkvara.

Mäng on tehniliselt üles ehitatud selliselt, et sobib nii Windows, Linux või MAC OSX süsteemide peal kasutamiseks. Kaust sisaldab käivitavat faili ning lisamaterjali.

Kõik kolm versiooni mängust saab alla laadida järgnevatelt linkidelt:

Linux : <https://www.dropbox.com/s/4v76cyjp7uj26kg/LG-v2.1-ACE-Linux.zip?dl=0>

Mac : <https://www.dropbox.com/s/w0nezieak6p4bgr/LG-v2.1-ACE-MacOSX.zip?dl=0>

Windows : <https://www.dropbox.com/s/5hf5ybpelc68mr4/LG-v2.1-ACE-Windows.zip?dl=0>

II. Tugisõnad

Antud mäng on pidevas arendamises. See tähendab, et online versiooni uuendatakse pidevalt, et lisada uusi funktsioone ning parandada vigu. Seega seni kuni mäng jõuab oma lõpliku vormi, on ka see manuaal pidevas muutuses.

Näiteks, võite te leida mõned ebakõlad ekraanitõmmiste ja tegeliku ekraanipildi vahel, või mõned tarkvara funktsioonid, mida ei ole manuaalis kirjeldatud. Ärge muretsege, see tähendab kõigest seda, et uusim versioon manuaalist on peagi ilmumas.

Kui teil on veel küsimusi, võite julgelt saata kirja juhtivale arendajale: olivier.heidmann@gmail.com.

III. Kasutajaliidese tutvustus

1. Avakuva



Pilt 1: avakuva

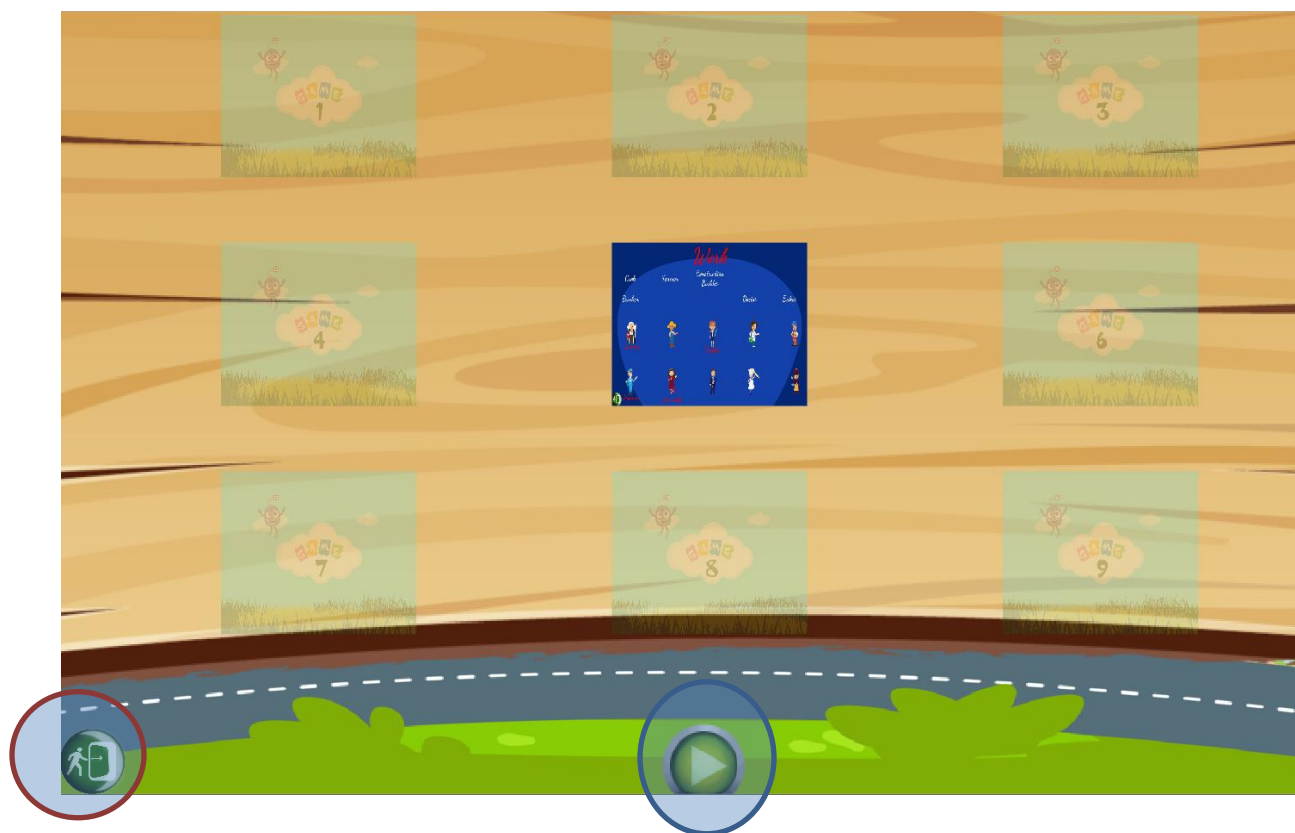
Avakuva tervitab kasutajat Language Games logoga (punane kast pildil 1.) ning mõningate valikutega. Esimene valik seisneb riigi valimises, kust kasutaja pärit on (sinine kast pildil 1.). Teine valik on õpitava keele valik (roheline kast pildil 1.)

Esimesel valikul on vähe mõju, sest mäng on arendatud nii, et see mõjutaks kuvatavat minimaalselt. Teine valik on aga oluline.

Vajutades Language Games logol saab kasutaja mängu käivitada.

2. Ülesannete valik

Sel ekraanil kuvatakse üheksat ülesannet väikeste numbritega ikoonidega. Kui ülesanne on kasutaja poolt valitud, siis ikoon aktiveerub ning kuvatakse harjutuse tegelikku graafilist liidest. Sel moel saab valida vaid tutvustavat harjutust, kinnistavat harjutust saab mängida vaid peale edukat tutvustava harjutuse sooritamist.



Pilt 2: valikute ekraan, ülesanne 5. on valitud

Kui ülesanne on valitud, peab kasutaja vajutama väikesel valgel kolmnurgal rohelisel taustal, mis asetseb ekraani all osas (sinine ring pildil 2.). Roheline nupp ekraani vasakus allservas (punane ring pildil 2.) võimaldab mängust väljuda. Antud nupp on läbi mängu kättesaadav, võimaldades mängust väljuda sobival hetkel.

IV. Samm-sammuline ülevaade ülesannetest

Kui ülesanne on käivitatud, viiakse kasutaja vastava tutvustusharjutuse juurde. Kui harjutusülesanne on edukalt sooritatud, käivitub kinnistav harjutus. Kui ka see harjutus on sooritatud, käivitub järgmine tutvustav ülesanne. Näiteks, kui teise ülesande kinnistav harjutus on edukalt sooritatud, saab kasutaja alustada kolmanda ülesande tutvustusharjutusega.

1. Tervitused

Antud ülesande eesmärgiks on tutvustada lastele tulnukas Lingo ning anda edasi teadmisi tervituste kohta.

a) Tutvustav harjutus

Antud harjutus algab sellega, et Lingo ilmub oma lendava taldrikuga ning ütleb "hi".

See käivitab dialoogi, kus kasutaja saab valida kolme või nelja vastusevariandi vahel. Üks või kaks neist on õiged. Vale valik ei vii dialoogi edasi.

Dialoog peaks kulgema järgmiselt: sinised on Lingo ning rohelised või punased on lapsed. Kirjeldatud on nii inglise kui ka prantsusekeelsed dialoogid.

- Hi
- Salut

Hello/ Goodnight/Bye/Hi

Bonjour/Bonne nuit/Au revoir /Salut

- My name is Lingo
- Mon nom est Lingo

Name of mine.../My name is.../Mine name...

Je appelle.../Je m'appelle.../Mon nom s'appelle...

Kolm punkti tuleks õppesituatsioonis asendada laste nimedega.

- I am from Gamia
- Je viens de Gamia

I from.../I am from.../I am coming from.../Me from...

Je de.../Je viens de.../Je suis de.../Moi de...

Kolm punkti tuleks õppesituatsioonis asendada laste päritoluriigiga.

- I am 5 years old
- J'ai 5 ans

I have... years/I be... years/I am... years old

Je suis... ans/Moi... ans/J'ai... ans

Kolm punkti tuleks õppesituatsioonis asendada laste vanusega.

- I live in a spaceship
- Je vis dans un vaisseau spatial

I have home in.../I live in.../I am in...

Je vis en.../Je vis dans.../Je suis dans...

Kolm punkti tuleks õppesituatsioonis asendada laste elukohaga.

- Nice to meet you
- Ravi de te connaître !

Meeting is nice, Lingo/Nice meeting you, Lingo/Nice to meet you, Lingo/Nice meet, Lingo

Ravi connaître, Lingo/Ravi de te rencontrer, Lingo/Ravi de te connaître, Lingo/Content rencontrer, Lingo

- Good bye
- Au revoir

Good evening/Goodbye/Hello /See you!

Bonne soirée/Au revoir/Bonjour /A bientôt



Pilt 3: Ülesanne 1, tutvustav harjutus

Kui dialoog on läbi saanud, näeb kasutaja võidu ekraani (pilt 4.) ning kuuleb aplausi.

Kaks valikut on võimalikud: mängija saab jätkata (siin tähendab see esimese ülesande tutvustava harjutuse alustamist) vajutades rohelisel noolel lehe paremal äärel (punane ring pildil 4.) või naasta tagasi valikute lehele vajutades rohelisel noolel pildil vasakul (roheline ring pildil 4.)



Pilt 4: võiduleht

b) Kinnistav harjutus

Selles harjutuse peab mängija lohistama sama dialoogi laused õigesse järjekorda. On viis võimalikku dialoogi, mida moodustada. Harjutus seisneb õige järjekorra meenutamises.

Võimalik dialoog 1.

- Hi

Hello

Bonjour

- My name is Lingo
- Mon nom est Lingo

My name is...

Je m'appelle...

- I am from Gamia
- Je viens de Gamia

I am from...

Je viens de...

Võimalik dialoog 2

- My name is Lingo
- Mon nom est Lingo

My name is...

Je m'appelle...

- I am from Gamia
- Je viens de Gamia

I am from...

Je viens de...

- I am 5 years old
- J'ai 5 ans

I am... years old

J'ai... ans

Võimalik dialoog 3

- I am from Gamia
- Je viens de Gamia

I am from...

Je viens de...

- I am 5 years old
- J'ai 5 ans

I am... years old

J'ai... ans

- I live in a spaceship
- Je vis dans un vaisseau spatial

I live in...

Je vis dans...

Võimalik dialoog 4

- I am 5 years old
- J'ai 5 ans

I am... years old

J'ai... ans

- I live in a spaceship
- Je vis dans un vaisseau spatial

I live in...

Je vis dans...

- Nice to meet you
- Ravi de te connaître !

Nice to meet you, Lingo

Ravi de te connaître, Lingo

Võimalik dialoog 5

- I live in a spaceship
- Je vis dans un vaisseau spatial

I live in...

Je vis dans...

- Nice to meet you
- Ravi de te connaître !

Nice to meet you, Lingo

Ravi de te connaître, Lingo

- Good bye
- Au revoir

Goodbye

Au revoir



Pilt 5: kinnistav harjutus näitega 4.

Kui dialoog on õigesti koostatud näitete 1, 2, 3, 4 või 5 järgi, ilmub võidu ekraan.

2. Värvid

a) Tutvustav harjutus

Selle harjutuse eesmärgiks on tutvuda 11 erineva värviga:

- valge
- sinine
- oranž
- roheline
- punane
- lilla
- must
- hall
- pruun
- roosa
- kollane

Tutvustavas ülesandes on mängijad astetaud lilleväljale, kus on üks õnnetu liblikas. Nad näevad ekraanil kuvatuna värvi nime ning nad peavad vajutama seda värvi lillel. Õige vastuse korral muutuvad liblika tiivad seda värvi ning ta lahkub rõõmsalt.



Pilt 6: ülesanne 2, tutvustav ülesanne

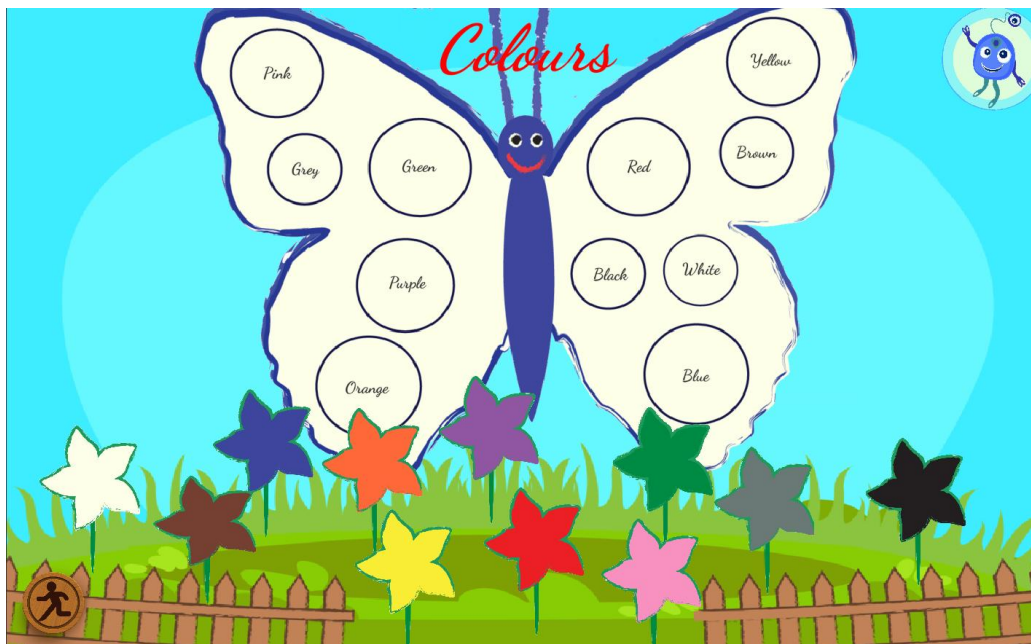


Pilt 7: rõõmus liblikas

Kui kõik värvid on leitud, ilmub võidukuva.

b) Kinnistav harjutus

Mängijad leiavad end samalt lilleväljalt aga seekord on seal ka suur valge liblikas. Tema tiibadel on 11 ringi, milles on värvide nimetused.



Pilt 8: Ülesanne 2, kinnistav harjutus

Mängijad peavad õiget värvi lilled lohistama õigetesse ringidesse. Kui kõik värvid on oma koha leidnud, ilmub võidukuva.

3. Numbrid**a) Tutvustav harjutus**

Tutvustavas harjutuses on mängijad lillepoes, kus kahel riulil on 5 potti. Pottidesse on istutatud erinev arv lilli, varieerudes ühest kümneni.

Lehe allosas on kümme numbrit, mille mängijad peavad lohistama õige arvuga potini.

Kui kõik numbrid on leidnud oma koha, on harjutus lõppenud.



Pilt 9: ülesanne 3, tutvustav harjutus

b) Kinnistav harjutus

Mängijad leiavad end taas lillepoest aga seekord on riiulitel vaid 4, numbriga potti. Lehe allosas on kümme lillekimpu, mille lillede arv varieerub ühest kümneni. Mängijad peavad lohistama vastava arvuga lillekimbu õigesse potti.



Pilt 10: ülesanne 3, kinnistav harjutus

4. Loomad

a) Tutvustav harjutus

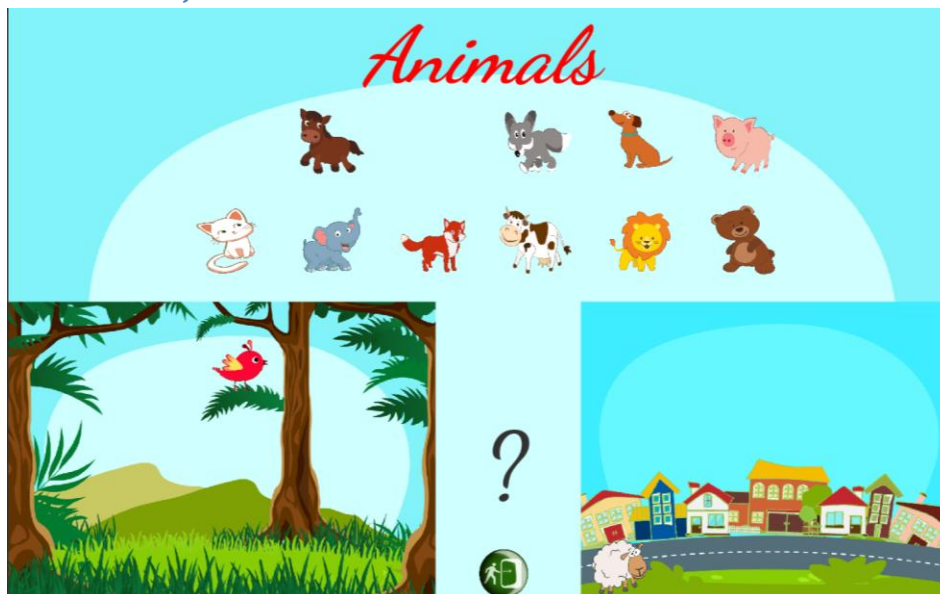
Tutvustavas harjutused leiavad mängijad end aasalt, kus on kümme looma. Kuvatakse 10 nime ekraani ülaosas ning mängijad peavad need lohistama õige looma juurde.



Pilt 11: Ülesanne 4, tutvustav harjutus

Kui kõik loomad on saanud õige nimetuse, on mäng lõppenud.

b) Kinnistav harjutus



Pilt 12: Ülesanne 4, kinnistav harjutus

Mängijad peavad lohistama loomad õigesse keskkonda: linnamaastik koduloomadele ning mets metsloomadele.

Metsloomad:

- rebane
- hunt
- lõvi
- karu
- lind

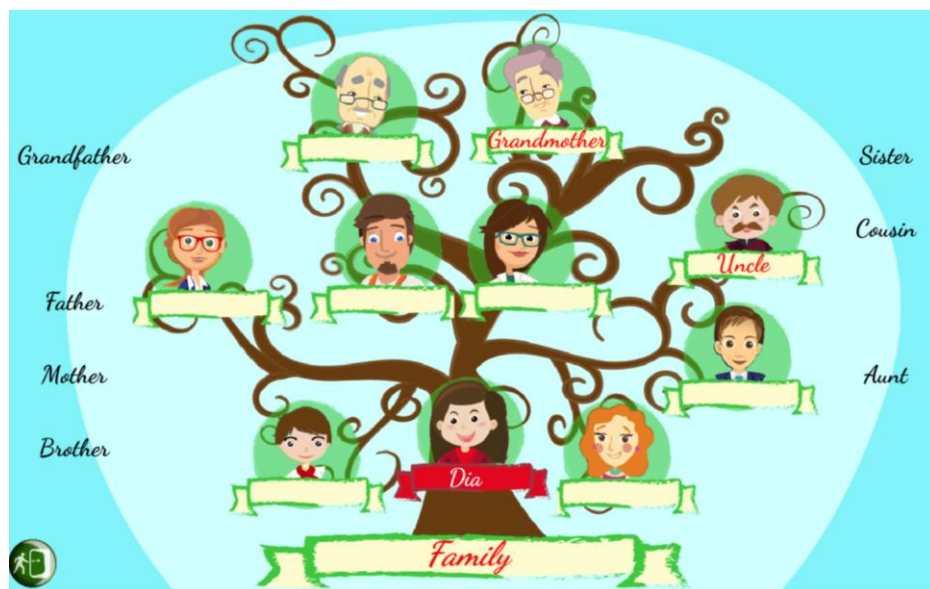
Koduloomad:

- kass
- koer
- lehm
- hobune
- siga

5. Perekond

a) Tutvustav harjutus

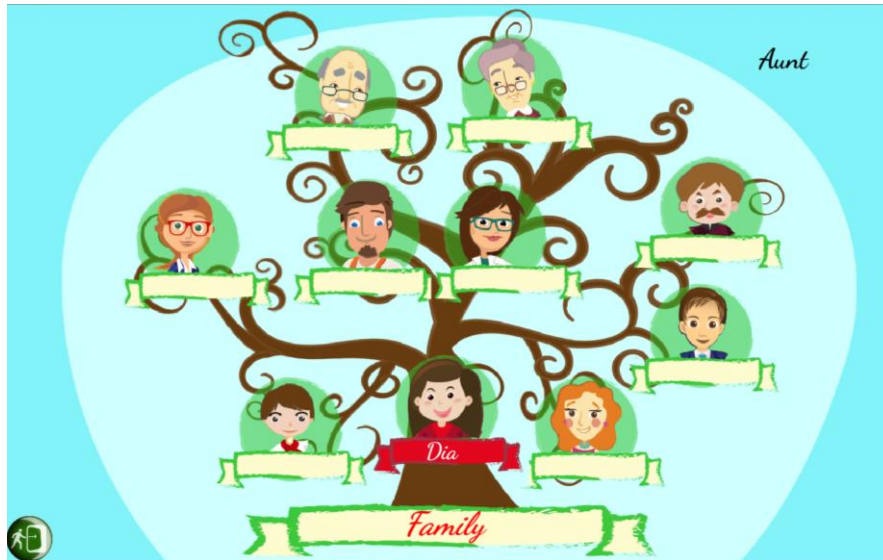
Tutvustavas harjutuses näevad mängijad sugupuud, mille keskmeks on tüdruk nimega Dia. Ekraanil näidatakse kümme nime ning mängijad peavad need asetama õigele kohale sugupuus. Puul on kolm taset: vanavanemad; vanemad/onu/tädi ja lapsed/nõbud. Kui kõik nimed on asetatud õigetele kohtadele, on mäng edukalt läbitud.



Pilt 13: Ülesanne 5, tutvustav harjutus

b) Kinnistav harjutus

Üks nimi ilmub ekraanile ning mängija peab panema selle õigesse kohta sugupuul.



Pilt 14: Ülesanne 5, kinnistav harjutus

Kui kõik nimed on õiges kohas, on harjutus lõppenud.

6. Ametid**a) Tutvustav harjutus**

Tutvustavas harjuses näevad mängijad kümmet eririietuses inimest. Kümme ametinimetust on kuvatud lehe ülaosas ning mängijad peavad need lohistama õige inimeseni.

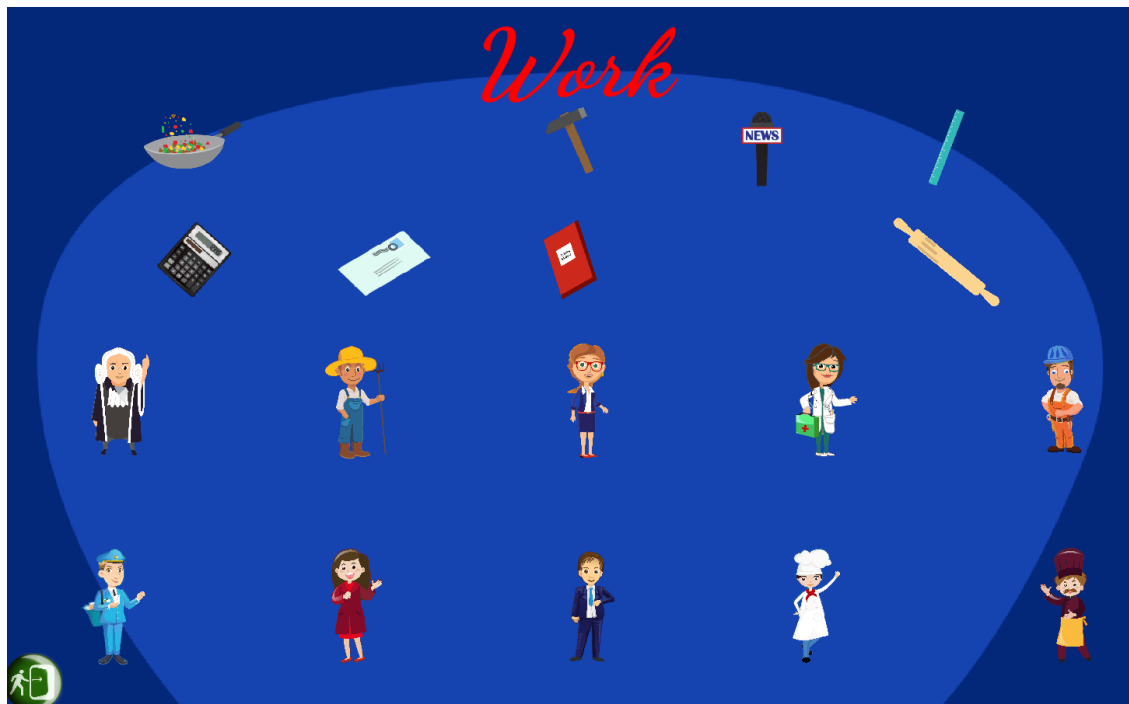


Pilt 15: Ülesanne 6, tutvustav harjutus

Kui kõik ametid on leidnud õige inimese, on harjutus läbi.

b) Kinnistav harjutus

Ametinimetuste asemel kuvatakse kümmet erinevat töövahendit. Mängijad peavad õige töövahendi lohistama õige inimeseni.



Pilt 16: Ülesanne 6, kinnistav harjutus

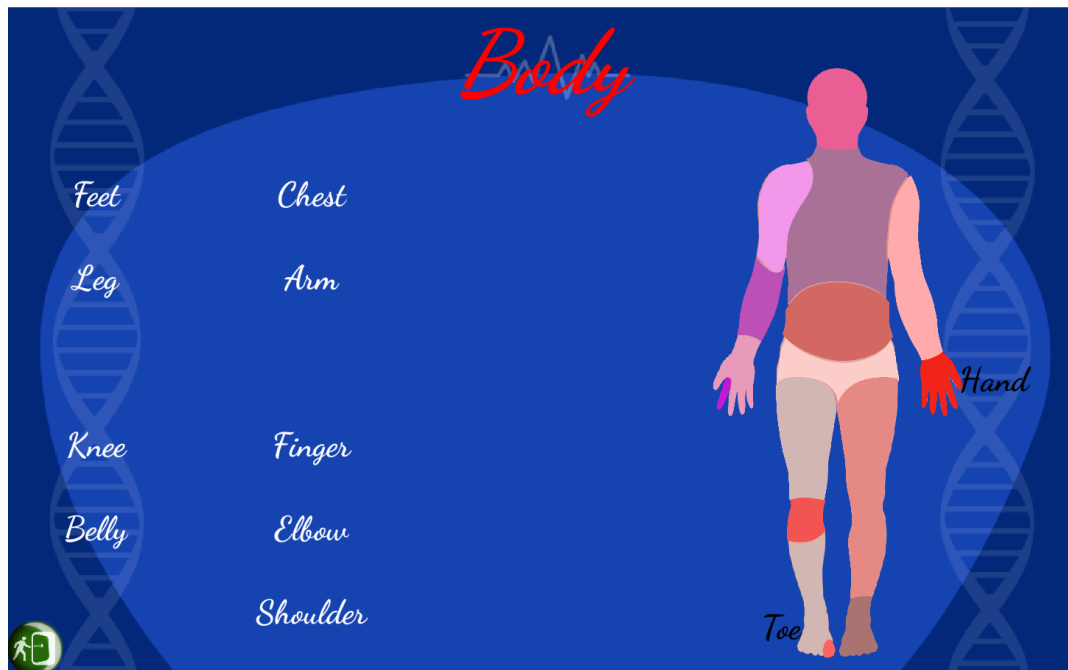
Kui kõik tööriistad on leidnud õige omaniku, kuvatakse võiduekraani.

7. Kehaosad

a) Tutvustav harjutus

Tutvustavas harjutuses näevad mängijad mannekeeni, kelle erinevad kehaosad on erinevat värvi. Kümme kehaosa nimetust kuvatakse ekraanil vasakul ning mängija peab leidma neile õiged kohad mannekeenil.

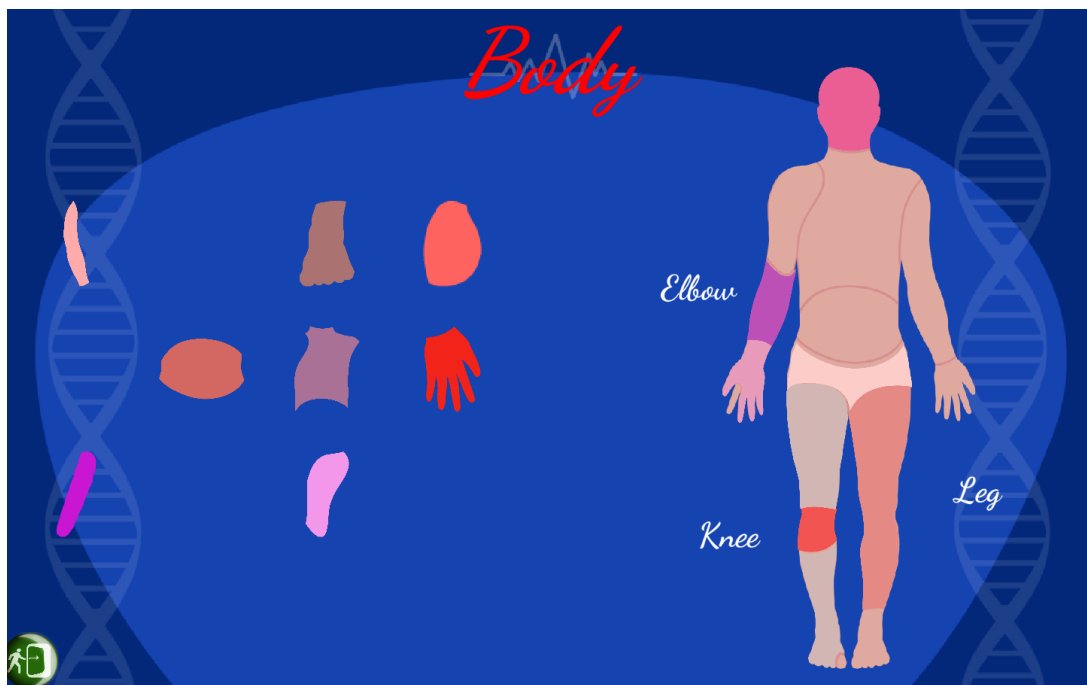
Mannekeeni üla- ja alakeha on jaotatud erinevateks tsoonideks. Vasakul käel on sõrm, küünarnukk, õlg, samas kui parem käsi kujutab tervet käsivart. Vasakul jalal kujutatakse põlve, varvast ning paremal labajalga ning reit. Kui kõik kehaosad on leidnud oma kõige koha, harjutus lõppeb.



Pilt 17: Ülesanne 7, tutvustav harjutus

b) Kinnistav harjutus

Mannekeeni erinevad kehaosad on nüüd kujutatud ekraani vasakul. Mängijad peavad iga kehaosa lohistama õigele kohale mannekeenil.



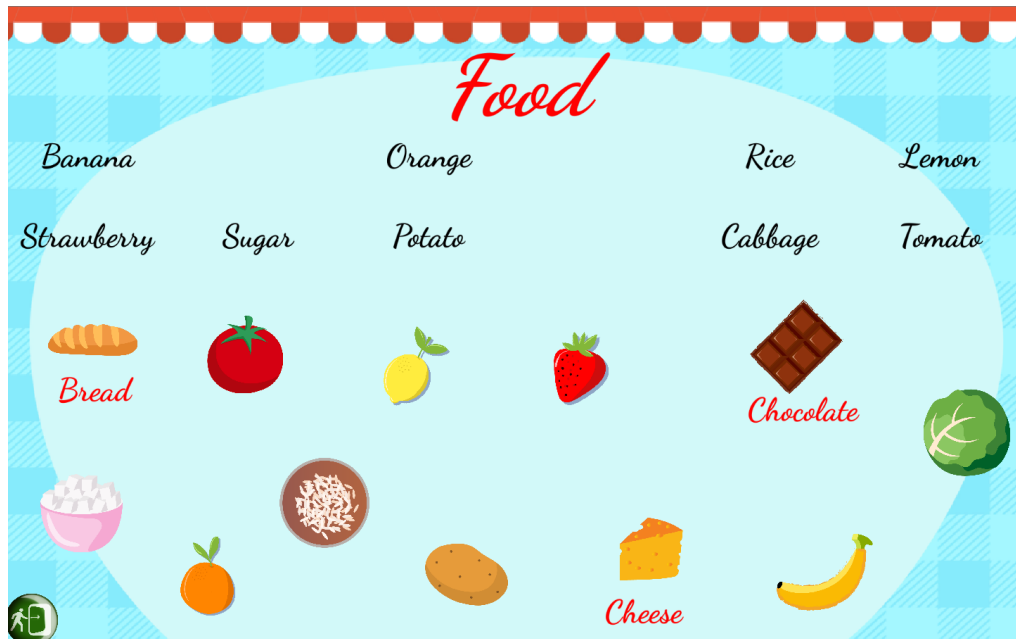
Pilt 18: Ülesanne 7, kinnistav harjutus

Kui kõik kehaosad on leidnud oma õige koha, ilmub võidukuva.

8. Toit

a) Tutvustav harjutus

Tutvustavas harjutuses kuvatakse mängijale tosinat toiduainet. Ekraani ülaosas kuvatakse kahteteist nimetust, millel kasutajad peavad lohistama õige toiduaine juurde. Kui kõik toiduained on saanud õige nimetuse, kuvatakse võiduekraani.



Pilt 19: Ülesanne 8, tutvustav harjutus

b) Kinnistav harjutus



Pilt 20: Ülesanne 8, kinnistav harjutus

Selles harjutuses kuvatakse toiduaine nimetus tahvlil, mis asub ekraani vasakus osas. Vastav toiduaine tuleb lohistada toidukorvi. Kui kõik nimetused on õige toiduaine leidnud, on harjutus edukalt sooritatud.

9. Klassiruum

a) Tutvustav harjutus

Tutvustavas harjutuses näeb mängija tüüpilisi klassiruumi esemeid. Kümme nimetust kuvatakse ekraani ülaosas ning mängima peab need lohistama õige esemeni. Kui kõik esemed on saanud õige nimetuse, on harjutus sooritatud.



Pilt 21: Ülesanne 9, tutvustav harjutus

b) Kinnistav harjutus

Selle harjutuse juures kuvatakse üks ese korraga. Mängija peab lohistama selleni õige nimetuse. Kui kõik esemed on leidnud endale õige nimetuse, on mäng lõppenud.



Pilt 22: Ülesanne 9, kinnistav harjutus

Lisa: Piltide loetelu

Pilt 1: Avakuva	6
Pilt 2: Valikute ekraan, Ülesanne 5 on valitud.....	7
Pilt 3: Ülesanne 1, tutvustav harjutus	10
Pilt 4: Võidukuva	10
Pilt 5: Kinnistav harjutus näitega 4.....	14
Pilt 6: Ülesanne 2, tutvustav harjutus	15
Pilt 7: Ülesanne 2, rõõmus liblikas	15
Pilt 8: Ülesanne 2, kinnistav harjutus	16
Pilt 9: Ülesanne 3, tutvustav harjutus	17
Pilt 10: Ülesanne 3, kinnistav harjutus	17
Pilt 11: Ülesanne 4, tutvustav harjutus	18
Pilt 12: Ülesanne 4, kinnistav harjutus	18
Pilt 13: Ülesanne 5, tutvustav harjutus	19
Pilt 14: Ülesanne 5, kinnistav harjutus	20
Pilt 15: Ülesanne 6, tutvustav harjutus	20
Pilt 16: Ülesanne 6, kinnistav harjutus	21
Pilt 17: Ülesanne 7, tutvustav harjutus	22
Pilt 18: Ülesanne 7, kinnistav harjutus	22
Pilt 19: Ülesanne 8, tutvustav harjutus	23
Pilt 20: Ülesanne 8, kinnistav harjutus	23
Pilt 21: Ülesanne 9, tutvustav harjutus	24
Pilt 22: Ülesanne 9, kinnistav harjutus	25